

**PENERAPAN *COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISTEM BAHAN BAKAR PADA KELAS XI TKR DI SMK NEGERI 1 SUMBAR**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Menyelesaikan Program Strata Satu  
Pada Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif Jurusan Teknik Otomotif  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*



**Oleh:**

**RIDHO AGUSTIAN  
NIM. 1302724/2013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK OTOMOTIF  
JURUSAN TEKNIK OTOMOTIF  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENERAPAN *COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISTEM BAHAN BAKAR PADA KELAS XI TKR DI SMK NEGERI 1 SUMBAR**

**Nama** : Ridho Agustian  
**NIM/BP** : 1302724/2013  
**Program Studi** : Pendidikan Teknik Otomotif  
**Jurusan** : Teknik Otomotif  
**Fakultas** : Teknik

Padang, Januari 2018

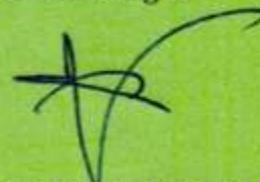
Disetujui Oleh:

**Pembimbing I**



**Dr. Remon Lapisa, ST, MT, M.Sc Tech**  
NIP. 19770918 200812 1 001

**Pembimbing II**



**Donny Fernandez, S.Pd, M.Sc**  
NIP. 19790118 200312 1 003

Diketahui oleh:

**Ketua Jurusan Teknik Otomotif  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang**



**Drs. Martias, M.Pd**  
NIP. 19640801 199203 1 003

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif Jurusan Teknik Otomotif  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

**Judul** : Penerapan Cooperative Learning Type Teams Games  
Tournament Terhadap Hasil Belajar Sistem Bahan Bakar  
Pada Kelas XI TKR di SMK Negeri 1 Sumbar

**Nama** : Ridho Agustian

**NIM/BP** : 1302724/2013

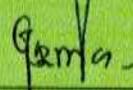
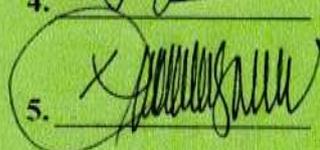
**Program Studi** : Pendidikan Teknik Otomotif

**Jurusan** : Teknik Otomotif

**Fakultas** : Teknik

Padang, Januari 2018

### Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Remon Lapisa, ST, MT, M.Sc Tech	1. 
2. Sekretaris : Donny Fernandez, S.Pd, M.Sc	2. 
3. Anggota : Irma Yulia Basri, S.Pd, M.Eng	3. 
4. Anggota : Toto Sugiarto, S.Pd, M.Si	4. 
5. Anggota : Nuzul Hidayat, S.Pd, MT	5. 

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2018

Yang menyatakan,



**Ridho Agustian**

NIM. 1302724/2013

## ABSTRAK

### **Ridho Agustian : Penerapan *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Sistem Bahan Bakar Pada Kelas XI TKR di SMK N 1 Sumbar**

Melalui *Cooperatif Learning* tipe TGT pembelajaran menjadi lebih baik, melibatkan siswa dalam kelompok dan belajar untuk satu sama lain serta dapat membantu siswa dalam memperbaiki hasil belajar menjadi lebih baik lagi sesuai dengan ketentuan kriteria ketuntasan dari sekolah. Belajar mengandung perubahan tingkah laku pada diri individu dengan lingkungan dan peningkatan mutu pendidikan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran system bahan bakar kelas XI TKR1 di SMK N 1 Sumbar. Penelitian ini berlangsung dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas 4 tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Sebelum melaksanakan siklus I, dan II terdapat tahap pra siklus yang berguna untuk mengetahui hasil dan metode belajar siswa. Subjek penelitian ialah siswa kelas XI TKR1 SMK Negeri 1 Sumbar. Instrumen penelitian yang digunakan ialah lembar penilaian hasil belajar siswa. Data kuantitatif yang didapatkan kemudian dianalisis dengan statistika deskriptif.

Hasil penelitian tindakan kelas siklus I menunjukkan: 1. Siswa yang aktif menjawab soal pada bahan ajar yaitu 59,5% (cukup), 2. Siswa yang aktif mengajukan pertanyaan rata-rata yaitu 43,9% (cukup), 3. Siswa yang aktif menjawab pertanyaan rata-rata yaitu 64,3% (cukup), 4. Siswa yang aktif mengemukakan pendapat yaitu 34,5% (rendah), 5. Membuat kesimpulan rata-rata 51,1% (cukup). Adapun pada siklus II menunjukkan: 1. Siswa yang aktif menjawab soal bahan ajar rata-rata 83,3 % (sangat tinggi), 2. Siswa yang aktif mengajukan pertanyaan rata-rata 61,8 % (tinggi), 3. Siswa yang aktif menjawab pertanyaan rata-rata 88 % (tinggi), 4. Siswa yang aktif mengemukakan pendapat 63 % (tinggi), 5. Membuat kesimpulan rata-rata 85,6 % (sangat tinggi).

Secara keseluruhan pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan aktivitas siswa pada siklus II. Selanjutnya peningkatan pada hasil belajar yaitu pada pra siklus rata-rata nilai siswa 63,39 siswa yang tuntas 28,57% pada siklus 1 meningkat dengan rata-rata nilai siswa 67,53 siswa yang tuntas meningkat menjadi 37,71%, selanjutnya pada siklus II juga mengalami peningkatan rata-rata nilai siswa 80,92% siswa yang tuntas menjadi 67,85%

*Kata kunci: TGT (Team Games Tournament), Hasil Belajar.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Penerapan *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Sistem Bahan Bakar Pada Kelas XI TKR di SMK N 1 Sumbar”**. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapat bimbingan, saran dan masukan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Martias, M.Pd. Selaku Ketua Jurusan Teknik Otomotif FT UNP.
3. Bapak Dr. Remon Lapisa, ST, MT, M.Sc. Tech. Selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan dengan sabar dan ikhlas serta pengarahan kepada saya dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Donny Fernandez, S.Pd, M.Sc. Selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan dengan sabar dan ikhlas serta pengarahan kepada saya dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen, staf dan teknisi Jurusan Teknik Otomotif.
6. Kedua orang tua yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan kepada peneliti baik berupa moril maupun materil.
7. Teman-teman seperjuangan yang telah meluangkan waktu dan tenaganya serta saran dan kritikan dalam penyusunan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu peneliti mengharapkan saran dan kritikan yang membangun dari pembaca untuk menyempurnakan skripsi ini.

Padang, Januari 2018

Peneliti

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
 <b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Belajar dan Pembelajaran .....	8
1. Belajar.....	8
2. Pembelajaran.....	9
B. Model Pembelajaran .....	10
1. Model Pembelajaran Langsung .....	10
2. Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> .....	13
3. Pembelajaran <i>Cooperative type</i> TGT .....	16
C. Hasil Belajar .....	21
D. Penelitian yang Relevan.....	22
E. Kerangka Konseptual.....	25
F. Pertanyaan Penelitian.....	26

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	27
B. Sampel dan Sumber Data Penelitian.....	28
C. Desain Penelitian .....	28
D. Prosedur Kerja Penelitian .....	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Pengaruh TGT Terhadap Proses Pembelajaran .....	36
B. Evaluasi Tingkah Kesukaran Soal .....	41
C. Daya Beda.....	41
D. Pengaruh Pelaksanaan TGT Terhadap Nilai Siswa .....	42

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	44
B. Saran .....	44

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>46</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>48</b>
----------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Gambaran Hasil Belajar Ulangan Harian Siswa Kelas XI TKR1 SMK Negeri 1 Sumbar Tahun Ajaran 2017/2018 .....	3
2. Sintak Model Pembelajaran TGT .....	20
3. Gambaran Hasil Penelitian Tentang Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif tipe TGT.....	22
4. Rekapitulasi Data Kegiatan Siswa Siklus I dan Siklus II.....	36
5. Analisis Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal .....	41
6. Analisis Klasifikasi Indeks Daya Beda .....	41
7. Analisis Butir Soal .....	42
8. Klasifikasi Indeks Daya Beda .....	42
9. Nilai Pada Penerapan <i>Cooperative Learning Type Team Games Tournament</i> .....	43

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka konseptual.....	25
2. Siklus Pelaksanaan PTK Model John Elliot .....	28

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Surat Izin Penelitian.....	48
2. Surat Balasan dari Sekolah .....	49
3. RPP .....	50
4. Analisis SK KD dan Silabus .....	73
5. Indeks Kesukaran Soal.....	80
6. Daya Beda Soal.....	82
7. Soal Sistem Bahan Bakar.....	84
8. Nilai Pra Siklus .....	92
9. Nilai Siklus I .....	93
10. Nilai Siklus II.....	94
11. Kriteia Aktivitas.....	95
12. Lembaran Pengamatan Terhadap Siswa .....	98
13. Dokumentasi .....	104

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada saat sekarang ini pendidikan sudah mengalami perubahan yang sangat pesat. Berbagai model telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran saat ini banyak masih menggunakan metode ceramah, yang membuat pembelajaran menjadi kurang efektif karena yang aktif dalam proses pembelajaran adalah guru .supaya terwujud pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, maka tugas guru adalah memastikan suasana kelas berlangsung secara menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Hal ini dikarenakan belajar akan efektif apabila dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan.

Berdasarkan Undang-Undang No.20 tahun 2003 bab II pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berdasarkan pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Fungsi dan tujuan dari pendidikan nasional dituangkan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3 yang berbunyi:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Berdasarkan observasi dan pengalaman peneliti saat berada pada SMK Negeri 1 Sumbar, terdapat beberapa kelebihan sekolah tersebut yaitu pada penerimaan siswa, yang mana siswa di SMK ini pada umumnya banyak yang dari luar daerah, dalam artian sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang sudah banyak dikenal oleh masyarakat luas.

Dalam hal ini peneliti juga melihat bahwasanya semangat belajar dari siswa-siswa tersebut sangat tinggi, dikarenakan mereka datang ke padang dengan niat belajar karena hal itu yang menjadikan mereka lebih semangat, dan selanjutnya dalam hal keakraban guru dengan siswa yang cukup dekat juga adalah kelebihan dari SMK tersebut.

Selanjutnya dari faktor eksternal juga menjadi kelebihan di SMK tersebut yang mana ekstra kurikuler (ekskul) di sekolah ini juga di berikan bimbingan dan di dukung oleh pihak sekolah, beberapa ekskul di SMK ini adalah PMI, Pramuka, Bola dan olahraga lainnya.

Namun peneliti juga melihat bahwasanya ada beberapa hal yang mana belum maksimalnya kinerja atau proses pembelajaran di SMK tersebut, salah satunya adalah pada saat peneliti berada di SMK peneliti melihat bahwa pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode diskusi, dalam hal ini peneliti melihat langsung kalau dalam proses belajar siswa tidak menikmati pembelajarannya, banyak yang tidak mendengarkan guru, banyak yang berbicara di saat guru menjelaskan materi. maka dari itu pada pra tes di dapatkan hasil seperti tabel di bawah.

**Tabel 1. Gambaran Hasil Belajar Ulangan harian Semester Ganjil Siswa Kelas XI TKR1 SMK Negeri 1 Sumbar Tahun Ajaran 2017/2018**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Ulangan Harian				Rata-rata Kelas
			Tuntas		Belum Tuntas		
			Hasil Belajar $\geq 80$	Persentase	Hasil Belajar $< 80$	Persentase	
1.	XI TKR1	28	8 Siswa	28,6 %	20 Siswa	71,4 %	63,39 %

Sumber : Tata Usaha SMK Negeri 1 Sumbar

Dari Tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 28 orang siswa hanya 8 orang siswa mendapatkan nilai  $\geq 80$  dengan persentase 28,6 % dan 20 orang siswa mendapatkan nilai  $< 80$  dengan persentase 71,4 % mencapai KKM. Adanya hasil belajar siswa yang masih belum mencapai batas KKM disebabkan oleh model pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mencari solusi tentang bagaimana model pembelajaran yang cocok.

Model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran adalah dapat menumbuhkan kreatifitas peserta didik. Peserta didik senang dalam bentuk permainan dan pertandingan, sehingga guru dapat menggunakan model pembelajaran yang mempunyai unsur permainan dan pertandingan. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode belajar dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, kelompok kecil ini setiap anggotanya dituntut untuk saling bekerjasama antar anggota kelompok yang satu dengan yang lain.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang selanjutnya disingkat dengan TGT, merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan pendidik, karena model pembelajaran ini sesuai dengan karakter peserta didik

yang senang dengan permainan dan pertandingan. Model pembelajaran TGT juga memiliki dinamika motivasi yang tinggi sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Strategi pembelajaran dengan kooperatif learning dipakai karena untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang arti pentingnya kerjasama kelompok namun tetap memperhatikan terhadap usaha individual. Hal ini sesuai dengan sifat dan kodrat manusia sebagai makhluk sosial. Selain itu bila dikaitkan dengan profesi dalam bidang teknologi informasi yang sering bekerja secara kelompok atau tim.

Melalui *Cooperatif Learning* tipe TGT pembelajaran melibatkan siswa dalam kelompok dan belajar untuk satu sama lain serta dapat membantu siswa dalam memperbaiki proses belajar, belajar mengandung perubahan tingkah laku pada diri individu dengan lingkungan dan peningkatan mutu pendidikan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Pembelajaran di kelas monoton karena kurangnya keaktifan siswa saat proses pembelajaran.
2. Metode pembelajaran yang digunakan guru tidak variatif.
3. Hasil belajar siswa relatif rendah.

### **C. Batasan Masalah**

Agar permasalahan yang diteliti tidak meluas maka penulis membatasi masalahnya sebagai berikut:

1. Pengaruh penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT terhadap Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Bahan bakar di kelas XI Teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 1 Sumbar.
2. Hasil belajar yang akan di analisis adalah model *Cooperative Learning* tipe TGT pada mata pelajaran Sistem Bahan bakar di kelas XI Teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 1 Sumbar.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian adalah berapa persen pengaruh penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Bahan bakar kelas XI TKR1 di SMK Negeri 1 Sumbar.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Bahan bakar kelas XI TKR1 di SMK Negeri 1 Sumbar.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teori maupun praktis.

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini secara langsung maupun tidak langsung akan menambah pengetahuan yang akan menunjang ilmu pengetahuan khususnya tentang pembelajaran Kooperatif tipe TGT ini. Selain itu, diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pelaksanaan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT untuk diterapkan dalam kegiatan belajar ekonomi di kelas.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan Hasil belajar siswa dan memupuk kerjasama yang baik dalam kelompok dan membiasakan siswa untuk bersifat aktif dalam belajar dan memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan menarik.

#### b. Bagi Guru

Untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran dapat di kuasai oleh siswa. Sebagai sumbangan pikiran dan bahan informasi bagi guru untuk menjadikan strategi pembelajaran *cooperative* model TGT ini sebagai salah satu alternatif dalam pelajaran.

c. Bagi Sekolah

Pembelajaran kooperatif model *Team Game Tournament* ini dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan di SMK Negeri 1 Sumbar.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Belajar dan Pembelajaran**

##### **1. Belajar**

Menurut Sadiman, dkk (2007: 2) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nantinya. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya.

Menurut Hamalik (2001: 27-29) belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Selain itu belajar menurut pandangan konstruktivis merupakan hasil konstruksi kognitif melalui kegiatan seseorang (Trianto. 2012:75). Pada pengertian ini dapat dilihat bahwa poin penting pada kegiatan belajar adalah interaksi. Interaksi inilah yang akan menimbulkan suatu perubahan pada diri individu. Tidak semua perubahan yang terjadi pada individu dikatakan sebagai belajar, tetapi perubahan yang diakibatkan oleh belajar dapat dirasakan dan berlangsung secara terus menerus.

Slameto (2010: 2) juga menyatakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan akan timbul sebagai akibat dari proses belajar baik perubahan yang bersifat

pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks untuk perubahan tingkah laku individu berkat latihan dan pengalaman, yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Perubahan akan timbul sebagai akibat dari proses belajar baik perubahan yang bersifat pengetahuan dan keterampilan maupun yang menyangkut nilai dan sikap.

## **2. Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan proses membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang menjadi penentu utama dalam keberhasilan pendidikan, menurut Gagne dan Briggs (2012:144) pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Peranan guru adalah membelajarkan siswa agar tujuan pada pendidikan tercapai sedangkan peranan siswa adalah ikut secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga materi pembelajaran dapat dipahami dengan baik. Dalam hal ini diharapkan terjadinya terjadinya interaksi timbal balik antara pendidik dan peserta didik.

## **B. Model Pembelajaran**

### **1. Model Pembelajaran Langsung (*direct instruction model*)**

Menurut Arends (2008:293) Model pembelajaran langsung adalah sebuah model yang berpusat pada guru yang memiliki lima langkah yakni *establishing set*, penjelasan dan demonstrasi, *guided practice*, umpan balik, dan *extended practice*. Model pembelajaran langsung mudah dan dapat dikuasai dalam waktu relatif pendek dan merupakan suatu keharusan semua guru. Pengajaran langsung dapat dideskripsikan dalam kaitannya dengan tiga fitur:

- a. Tipe hasil belajar yang dihasilkannya.
- b. Sintaksis atau aliran kegiatan instruksionalnya secara keseluruhan
- c. Lingkungan belajarnya.

Model pembelajaran langsung atau yang dikenal dengan *direct instruction* ini adalah sebuah model pembelajaran yang menitik beratkan pada penguasaan konsep dan juga perubahan perilaku dengan melakukan pendekatan secara deduktif. Di sini peran dari guru memang sangat penting sebagai penyampai informasi, sehingga sudah seharusnya seorang guru memanfaatkan berbagai fasilitas yang ada seperti film, peragaan, gambar dan sebagainya.

Pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang berpusat pada guru, yang mempunyai 5 langkah dalam pelaksanaannya, yaitu menyiapkan siswa menerima pelajaran, demonstrasi, pelatihan terbimbing, umpan balik, dan pelatihan lanjut (mandiri) (Nur, 2000:7).

Model Pembelajaran berasal dari kata *Model* dan *Pembelajaran*. Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan (Nur, 1996 : 78). Hakikat pembelajaran atau hakikat mengajar adalah membentuk siswa untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berfikir, sarana untuk mengekspresikan dirinya, dan cara-cara bagaimana belajar (Joyce dan Weil dalam Nur, 1996 : 79).

Menurut Nur (2000 : 57 – 59) tentang Model *Direct Instruction* dapat dirangkum sebagai berikut :

- a. Salah satu tujuan pembelajaran yang penting dari setiap mata pelajaran di sekolah ialah memperoleh informasi dan keterampilan-keterampilan dasar. Sebelum siswa mempelajari informasi dan keterampilan lanjut, mereka harus terlebih dahulu menguasai informasi dan keterampilan dasar.
- b. Untuk tercapainya tujuan seperti yang tertulis pada butir (1), guru menggunakan Model *Direct Instruction*. Model pengajaran ini mempunyai landasan empirik dan teoritik dari analisis system, teori pemodalan tingkah laku, dan penelitian tentang keberhasilan guru dalam mengajar.
- c. Dampak instruksional dari model pengajaran langsung ialah mengembangkan penguasaan keterampilan sederhana dan kompleks serta pengetahuan deklaratif yang dapat dirumuskan dengan jelas dan diajarkan tahap demi tahap.

- d. *Direct Instruction* pada umumnya mempunyai Lima fase, menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyiapkan siswa, mendemonstrasikan atau menjelaskan materi yang akan dipelajari oleh siswa, memberikan bimbingan praktek, mengecek pemahaman siswa dan memberikan balikan; dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri dan menerapkan hasil belajar.
- e. Model *Direct Instruction* memerlukan lingkungan pembelajaran terstruktur dengan baik dan uraian guru yang jelas.
- f. Pada tahap perencanaan perumusan tujuan dan analisis tugas, perlu mendapat perhatian yang seksama.
- g. Dalam melaksanakan *Direct Instruction*, guru perlu memberikan uraian yang jelas, mendemonstrasikan dan memperagakan tingkah laku dengan benar, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih.
- h. Pelatihan perlu dilandasi oleh prinsip-prinsip sebagai berikut : Berikan pelatihan singkat dan frekwensi yang tidak berlebihan; Siswa benar-benar menguasai keterampilan yang dilatihkan; Menggunakan pelatihan berkelanjutan atau pelatihan berselang.
- i. *Direct Instruction* menuntut pengolaan kelas yang unik, menarik dan mempertahankan perhatian siswa dari awal sampai selesainya proses pembelajaran.
- j. Pengolaan kelas yang juga perlu memperoleh perhatian ialah mengatur tempo pembelajaran, kelancaran alur pembelajaran, mempertahankan

ketertiban dan peserta siswa, dan menangani dengan cepat penyimpangan-penyimpangan tingkah laku siswa.

- k. Penilaian proses belajar siswa ditekankan pada praktek pengembangan dan penerapan pengetahuan dasar yang sesuai, mengukur dengan teliti keterampilan sederhana dan yang kompleks, serta memberikan umpan balik kepada siswa.

Teori Behavioral, bahwa manusia belajar untuk bertindak dengan cara-cara tertentu sebagai respon terhadap konsekuensi positif dan negatif. Teori Belajar Sosial, bahwa banyak manusia itu terjadi melalui observasi terhadap orang lain. Belajar melalui observasi melibatkan tiga langkah atensi, retensi, dan produksi.

Penelitian tentang efektivitas guru, adalah pendekatan untuk meneliti hubungan antara perilaku guru yang dapat diobservasi dan prestasi siswa. Merencanakan, melaksanakan pelajaran dengan model pembelajaran langsung. Merencanakan model pembelajaran langsung, Menyiapkan tujuan, Melaksanakan analisis tugas, Merencanakan waktu dan ruang.

## **2. Pembelajaran *Cooperative Learning***

Model *Cooperative Learning* berasal dari kata cooperative yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai suatu tim. Ida (2012:12) bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran

yang meutamakan adanya tim-tim serta di dalamnya menekankan kerja sama dalam tugas-tugas yang terstruktur.

Slavin (2010:12) mendefinisikan belajar *cooperative* bahwa dalam *cooperative learning* siswa belajar bersama, saling menyumbang pemikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu maupun tim.

Menurut Sugiyanto (2008) ada banyak nilai pembelajaran kooperatif diantaranya adalah Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial. Memungkinkan para siswa saling belajar mengenai sikap, ketrampilan, informasi, dan perilaku sosial. Memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial. Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen. Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois.

Menurut Syahrir (2011) penggunaan metode pembelajaran kooperatif didasarkan oleh banyaknya keunggulan yang diperoleh. Keunggulan - keunggulan yang diberikan melalui pembelajaran kooperatif adalah siswa diharapkan aktif baik secara individu maupun dalam kelompok diskusi, munculnya ide-ide dan siswa dapat berbagi ide atau pemikiran kepada siswa lainnya, serta menemukan penyelesaian pada suatu permasalahan pembelajaran.

Menurut Arends (2008:3) Model *Cooperative Learning* menuntut kerja sama, dan kemandirian siswa dalam struktur tujuan dan struktur reward-nya. Model pembelajaran dengan *Cooperative Learning* ditandai

oleh fitur - fitur berikut, Siswa bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan belajar, tim - tim itu terdiri atas siswa-siswi yang berprestasi rendah, sedang, dan tinggi, tim - tim itu terdiri atas campuran ras, budaya dan gender, Sistem rewardnya berorientasi kelompok maupun individu.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* adalah mengerjakan sesuatu secara bersama-sama, saling menyumbang pemikiran, bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran. Memudahkan munculnya ide-ide untuk menemukan penyelesaian pada masalah pembelajaran, memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial serta komitmen untuk menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois.

a. Dukungan teoritis dan empiris

1) Konsep Kelas Demokratis

Konsep Dewey (1916) menyatakan Kelas seharusnya mencerminkan masyarakat yang lebih luas dan menjadi laboratorium bagi pembelajaran kehidupan nyata. Pedagogi Dewey mengharuskan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang ditandai oleh prosedur-prosedur yang demokratis dan proses-proses ilmiah. Tanggung jawab utama guru adalah melibatkan siswa dalam penyelidikan tentang berbagai masalah sosial dan interpersonal.

## 2) Hubungan Antar kelompok

Hubungan antar kelompok merupakan interaksi antara kelompok satu dengan kelompok lainnya, yang mana masing masing kelompok memiliki satu tujuan yang akan di capai bersama.

## 3) Efek-efek *Cooperative Learning*.

Pada perilaku kooperatif dapat membawa keuntungan akademis maupun sosial. Pada toleransi terhadap keanekaragaman. Pada prestasi akademik.

### b. Merencanakan dan melaksanakan *Cooperative Learning*.

Merencanakan *Cooperative Learning* Memilih pendekatan, pendekatan struktural menekankan penggunaan struktur tertentu yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Membentuk tim-tim siswa, Mengembangkan materi, Merencanakan untuk memberikan orientasi tentang berbagai tugas dan peran kepada siswa.

*Cooperative learning* diterapkan pada dua atau lebih individu saling tergantung satu sama lain untuk mencapai satu penghargaan bersama. Mereka akan berbagi penghargaan tersebut seandainya mereka berhasil sebagai tim. Arends (2008: 4) menambahkan model *cooperative learning* menuntut kerja sama dan interdependensi siswa dalam struktur tugas, stuktur tujuan, dan struktur reward-nya.

### 3. Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang

beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda. Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Slavin (2010:167) mengatakan TGT dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif / positif. Para siswa menyadari bahwa kompetisi merupakan sesuatu yang mereka hadapi setiap saat, tetapi TGT memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka. Mereka membangun ketergantungan atau kepercayaan dalam tim asal mereka yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk merasa percaya diri ketika mereka bersaing dalam turnamen.

Untuk lebih jelasnya, berikut ini disajikan tahapan-tahapan dalam model pembelaran TGT. Menurut Slavin (2001:166-167), langkah-langkah model pembelajaran TGT ada lima tahap, yaitu: tahap presentasi di kelas, tim, *game*, turnamen, dan rekognisi tim. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

a. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian

kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (*team*)

Kelompok terdiri atas 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan rasa atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan lebih baik dan optimal pada saat game. Contohnya : juara 1 pada kelompok 1, juara 2 pada kelompok 2 dan seterusnya.

c. *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang di dapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Setiap kelompok diwakili oleh 1 siswa dan untuk pertanyaan selanjutnya di tujukan kepada siswa yang lain, yang dapat menjawab pertanyaan akan mendapat skor, skor maksimal adalah 10. Skor dari setiap siswa ini dikumpulkan untuk mengetahui skor tim mereka.

d. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Siswa yang prestasinya sama sama tinggi dibedakan dalam satu meja, siswa yang prestasinya rendah juga di bedakan dalam satu meja dan seterusnya.

e. *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 45 atau lebih, "*Great Team*" apabila rata-rata mencapai 40-45 dan "*Good Team*" apabila rata-ratanya 30-40. Penilaian skor ini adalah hasil dari nilai siswa secara individual menjawab pertanyaan dan dimasukkan kedalam kelompok.

**Tabel 2. Sintak Model Pembelajaran TGT**

<b>Tahapan</b>	<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran secara umum yang ingin di capai dan memotivasi siswa belajar	Mendengarkan penjelasan yang di sampaikan guru dan mencatat tujuan
Tahap 2 Menyajikan materi pembelajaran	Guru menyajikan materi pelajaran secara umum kepada siswa dengan cara demonstrasi lewat bahan bacaan / LKS	Memperhatikan demonstrasi yang di lakukan guru dan mempelajari LKS
Tahap 3 Pembentukan kelompok heterogen	Guru membagi siswa menjadi kelompok secara heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang	Bergabung dengan kelompok yang telah di bagikan oleh guru
Tahap 4 Turnamen	Guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen	Masing-masing kelompok masuk ke meja turnamen
Tahap 5 Evaluasi	Guru membagi soal-soal tournament kepada masing-masing kelompok turnamen	Masing-masing kelompok mengerjakan soal turnamen dan dalam mengerjakan soal boleh saling membantu
Tahap 6 Penghargaan kelompok	Guru memberikan penghargaan kepada setiap kelompok yang memiliki poin tinggi	Mendengarkan nama-nama kelompok yang berhak mendapatkan penghargaan.

Menurut Astuti, F (2012) kelebihan penerapan dari pembelajaran kooperatif tipe TGT :

- a. Siswa tidak terlalu bergantung pada guru dan akan menambah rasa kepercayaan dengan kemampuan diri untuk berfikir mandiri.
- b. Menumbuhkan sikap respek terhadap orang lain dengan menyadari keterbatasan dan bersedia menerima segala perbedaan.
- c. Membantu setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam pembelajaran.
- d. Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dan membandingkan dengan ide-ide tersebut dengan orang lain.

### **C. Hasil Belajar**

Menurut Sumiati, dkk (2009) hasil belajar adalah perubahan perilaku. Artinya seseorang telah dikatakan belajar, jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya. Jadi hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang yang belajar dan ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya.

Menurut Purwanto (2011:46) hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi ia mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Sejalan dengan pendapat tersebut Sudjana (2003:3) mengemukakan bahwa hasil

belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Menurut Hamalik (2003:155) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah peningkatan atau perubahan perilaku pada diri seseorang akibat tindak belajar yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

#### D. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang variabel–variabel yang berhubungan dengan hasil belajar, penelitian yang relevan dapat dijadikan referensi untuk mendukung penelitian dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 3. Gambaran Hasil Penelitian tentang Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif tipe TGT**

No	Penelitian Relevan
1	<p>Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT (Teams Games Tournament)</i> Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar sosiologi Siswa Kelas XI-IPS III Sma Negeri 3 Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013.</p> <p>Kesimpulan : Berdasarkan penerapan metode pembelajaran <i>cooperative learning</i> tipe TGT pada mata pelajaran sosiologi guru berhasil membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan yang membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa mengalami</p>

	<p>peningkatan.</p> <p>Kekurangan : yang ditemui peneliti adalah cara peneliti menyusun scenario pembelajaran saat awal penelitian kurang tepat sehingga masih sering terjadi kesalahan. Peningkatan keaktifan siswa dalam siklus pertama ini belum begitu terlihat meskipun ada beberapa siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru.</p>
2	<p>Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada Materi Perbandingan dan Fungsi Trigonometri Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X-2 Sma Negeri 2 Lembar Tahun Ajaran 2015/2016.</p> <p>Kesimpulan : membuat siswa dengan kemampuan akademis tinggi lebih menonjol dalam pembelajaran dan siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif serta memiliki peranan yang penting dalam kelompoknya. Model pembelajaran TGT menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya. Selain itu, siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran karena adanya penghargaan untuk kelompok terbaik dan siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini. Jadi kesimpulan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran kepada siswa mengakibatkan peningkatan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa khususnya di kelas X-2 Sma Negeri 2 Lembar tahun ajaran 2015/2016.</p> <p>Kekurangan : kelemahan yang didapati oleh peneliti faktor guru : belum terciptanya interaksi belajar yang baik dalam diskusi kelompok, kurangnya penjelasan tentang tahapan turnamen dan aturan turnamen, dan pembuatan desain kartu soal yang kurang baik. Hal ini mengakibatkan proses diskusi, turnamen, dan membuat kesimpulan terlaksana belum optimal</p> <p>faktor siswa : kurangnya pemahaman siswa terhadap model pembelajaran kooperatif TGT, karena pembelajaran dengan model seperti ini baru pertama kali diikuti. Kemudian adanya siswa yang tidak berdiskusi dalam kelompoknya ketika proses diskusi kelompok berlangsung mengakibatkan banyak siswa yang tidak paham dengan isi materi yang mereka diskusikan</p>
3	<p>Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 73 Pekanbaru.</p>

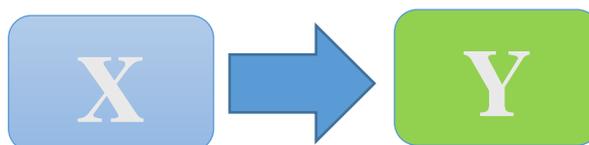
	<p>Kesimpulan : Dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa. Hal ini terbukti karena pada pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa melaksanakan permainan dalam bentuk turnamen. Permainan dalam bentuk turnamen ini terbukti sangat dikuasai oleh siswa dan selalu ditunggu oleh siswa pada setiap pertemuan. Siswa juga diajarkan untuk bersaing secara sehat dalam kelas tersebut untuk menjadikan kelompok belajar mereka sebagai kelompok super.</p> <p>Kekurangan : Dalam penilitan ini peneliti mendapatkan kesulitan pada saat pengaturan atau pembagian kelompok terhadap siswa di karenakan siswa sangat aktif sehingga peneliti harus bisa mengambil alih perhatian siswa tersebut.</p>
4	<p>Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fisika Materi Pokok Kalor Kelas VII –A MTs NU 01 Kramat Tegal Semester Gasal Tahun Ajaran 2011/2012.</p> <p>Kesimpulan : Dalam penelitian ini maka di dapat kan hasil bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berhasil, contohnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa aktif dalam proses belajar mengajar dengan dibuktikan oleh nilai aspek keaktifan siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.</li> </ul> <p>Siswa mampu mengerjakan soal kompetisi dalam kelompok dengan baik dan benar melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT</p> <p>Kekurangan : Pada saat pembentukan kelompok, pengelompokkan siswa oleh guru tidak sesuai dengan keinginan setiap siswa, hal ini menyebabkan adanya kecemburuan antar kelompok. Selain itu, setiap kelompok yang terdiri dari 7 orang siswa kurang mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih banyak bercanda dengan kelompok lain dari pada bekerja sama dengan kelompoknya.</p>
5	<p>Judul Skripsi : Penerapan <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Destinasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Stoikiometri Siswa X MIA 3 Sma N 1 Bae Kudus</p> <p>Kesimpulan : Dari penelitian yang dilakukan maka di dapatkan hasil bahwa : terjadi peningkatan hasil belajar afektif siswa kelas X MIA 3</p>

	<p>SMA Negeri 1 Bae Kudus. terjadi peningkatan keterampilan generik sains siswa kelas X MIA 3 SMA Negeri 1 Bae Kudus.</p> <p>Kekurangan : Kesulitan yang di temui oleh peneliti adalah Metode <i>cooperative learning</i> tipe <i>TGT</i> pelaksanaannya cukup menyita waktu khususnya saat permainan dan turnamen. Alokasi waktu untuk berpindah dengan kelompok lain akan cukup memerlukan waktu yang lama</p>
--	--

Berdasarkan penelitian yang telah di lakukan maka dalam penelitian ini peneliti akan memberikan nilai lebih dari penelitian yang sebelumnya, yang mana dalam hal ini peneliti akan membuat siswa memiliki wawasan dan paham dari awal dimulai pembelajaran tentang model pembelajaran yang akan di pakai sehingga siswa memiliki motivasi lebih agar mencapai tujuan yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### E. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dipaparkan lebih lanjut dirumuskan ke dalam kerangka konseptual penelitian dan hubungan antara masing-masing variabel yang diteliti dalam penelitian ini. Lingkup penelitian terfokus pada hasil belajar peserta didik dan dalam pelaksanaan pengajaran dengan menerapkan *Cooperative Learning*.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

Variabel X dalam penelitian ini adalah *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*. Sedangkan variabel Y adalah hasil belajar Sistem

Pendingin pada kelas XI TKR1. Maka dalam penelitian ini akan di cari pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

#### **F. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan dan rumusan masalah , maka pertanyaan penelitian adalah berapa persen pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Bahan bakar kelas XI TKR1 di SMK Negeri 1 Sumbar.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya maka dari penelitian tindakan (*action research*) ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan *cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran Sistem bahan bakar bensin. Hal ini terlihat pada hasil penelitian yang menunjukkan pada siklus I jumlah rata-rata siswa yang aktif 50,6 % dengan kriteria cukup, sedangkan pada siklus II aktivitas siswa mengalami peningkatan dengan persentase rata-rata 76,3 % (kriteria tinggi).
2. Penerapan *cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) juga meningkatkan hasil belajar siswa, dapat dilihat dari peningkatan siswa yang lulus yang awalnya hanya 8 orang atau 28,07 % menjadi 19 orang atau 67,85%. selanjutnya peningkatan nilai rata – rata yang awalnya 70.89 menjadi 80,21.

#### **B. Saran**

1. Guru-guru Sistem bahan bakar bensin yang akan mencobakan Pembelajaran Aktif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menambahkan variasi dan jangan menjadikan pencapaian materi ajar dan

waktu sebagai patokan utama tetapi jadikan pemahaman siswa sebagai tujuan utama dari keberhasilan diskusi kelompok.

2. Peneliti lain dapat meneliti lebih lanjut dengan pembahasan lebih mendalam misalnya pada bidang studi lain atau jenjang pendidikan yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir, (2000), Konsep dan Tuntunan Praktis Basis Data, Andi, Yogyakarta..
- Aiken, Lewis R. (1994). *Psychological Testing and Assessment*,(Eight Edition). Boston: Allyn and Bacon.
- Muri Yusuf. 2010. Metodologi Penelitian. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Arends, Richard I. 2008. *Learning To Teach* Belajar untuk mengajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gagne, Briggs. (2012). Pengertian Pembelajaran. Bandung: Bumi Aksara
- Gagne, dalam Dimiyati dan Mujiono (2006:10), Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- John Dewey (1916) *Democracy and Education*, New York : Macmillan, Originally Published,
- Nitko, Anthony J. 1996. *Educational Assessment of Students*, Second Edition. Ohio: Merrill an imprint of Prentice Hall Englewood Cliffs.
- Robert Slavin, 2010. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sadiman dkk. (2007). *Dasar-Dasar Proses dalam Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative learning teori, riset, dan praktik*, penerjemah Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, E Robert. 2008. *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)*. Bandung : Nusa Media
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo